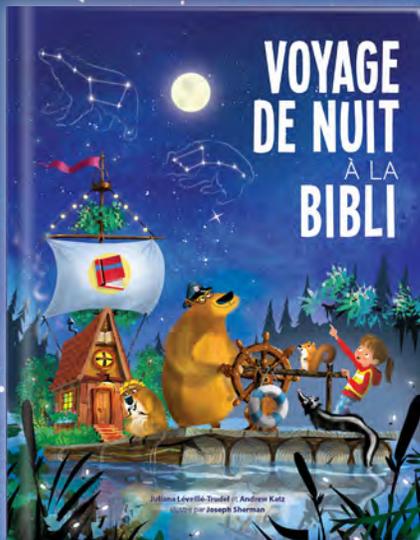


LECTURE INTERACTIVE



Titre du livre: Voyage de nuit à la biblio

Texte: Juliana Léveillé-Trudel et Andrew Katz

Illustrations: Joseph Sherman

Maison d'édition: CrackBoom!

Année de parution: 2022

3 ans et +

Intention(s) pédagogique(s)

- En lecture : découvrir le vocabulaire marin
- En écriture : s'initier à l'écriture d'une chanson

Domaines d'apprentissages

Précolaire	Premier cycle
Domaine langagier	Domaine des langues
Domaine social	Domaine du développement de la personne
Domaine cognitif	Domaine de la science et de la technologie

Résumé du livre

Julia campe dans la forêt avec ses amis Léon l'écureuil, Charlotte la marmotte et Georgette la mouffette. Alors que les premières étoiles commencent à moucher le ciel, tous se retrouvent au coin du feu pour la lecture d'une histoire à la lueur des flammes. En fouillant les moindres recoins de son sac, Julia découvre... qu'elle a oublié d'apporter son livre. Julia et ses copains devront-ils aller dormir sans lire d'histoire ?

CRACKBOOM!





AVANT LA LECTURE

Autrice/Auteur

- Connais-tu l'autrice et l'auteur de cet album ?
- Peux-tu les présenter aux autres élèves de la classe ?

Illustrateur

- Connais-tu l'illustrateur ?
- Peux-tu donner d'autres titres de livres qu'il a illustrés ?

Couverture

- En observant l'illustration de la couverture ; de quelle sorte de voyage s'agit-il ? Où se trouve la bibliothèque ?
- Quels détails remarques-tu le plus sur cette première de couverture ?

Précolaire/1^{er} cycle

MOTS DE VOCABULAIRE

Afin de rendre interactive la lecture de l'album *Voyage de nuit à la bibli*, voici quelques propositions d'arrêt. Les élèves peuvent répondre aux diverses questions à l'oral ou par écrit (1^{er} cycle).

- | | | |
|-------------------------|--------------------|------------------------|
| • moucheter (p. 2) | • modeste (p. 11) | • esquif (p. 17) |
| • recoins (p. 4) | • limpide (p. 12) | • boulingueurs (p. 24) |
| • sublimes (p. 8) | • périls (p. 14) | • récital (p. 29) |
| • rigoureusement (p. 9) | • ornement (p. 14) | |

Arrêts de lecture



Afin de rendre interactive la lecture de l'album *Voyage de nuit à la bibli*, voici quelques propositions d'arrêt. Les élèves peuvent répondre aux diverses questions à l'oral ou par écrit (1^{er} cycle).

Questions	Pages
• Sais-tu de quel événement il s'agit? Explique.	2
• Charlotte dit qu'elle a besoin d'un livre pour s'endormir. Si elle n'en a pas, as-tu un conseil pour elle?	5
• Où peut-on se rendre pour pêcher un livre?	8
• Observe bien l'illustration, quels sont les indices qui indiquent qu'une catastrophe est en train d'arriver?	15
• Pour quelle raison Georgette lève-t-elle la queue dans cette scène? Explique.	23
• Pourquoi Julia finit-elle l'histoire en parlant tout bas? Explique.	31

Dimensions de la lecture

Comprendre

Dans cette phrase, « N'hésitez pas à revenir si vous êtes **à court de pages** ! », que veut dire Odette ? Explique.

INFÉRENCES : voir annexe A

Demandez aux élèves de jumeler le nom des personnages avec le bon prénom.

Réagir

Bertrand fait son entrée dans l'histoire en chantant. Connais-tu cette chanson ?

(Faire écouter l'extrait : https://youtu.be/GD_d4Ae9iO4)

As-tu aimé l'écoute de cette chanson ? Explique.

Julia lit à voix haute le livre suggéré par Odette, la bibliothécaire. Préfères-tu lire ou écouter une histoire ? Explique.

- Interpréter

Si l'histoire se déroulait en plein jour, serait-elle différente ou identique ? Explique.

Autres activités pédagogiques

Domaine langagier

Démontrer sa compréhension

Domaine des langues

Inférer les éléments

QUI EST QUI ?

Invitez les élèves à remplir l'annexe A en reliant les personnages de l'histoire au bon prénom.

Précolaire : Amener les élèves à déterminer les différents pas en les mimant.

1^{er} cycle : Faire un tableau et déterminer les différentes mesures.

VOCABULAIRE MARIN (2^E ANNÉE)

Activité à réaliser s'il vous est possible de projeter sur le TI les pages de cet album.

En équipe, demandez aux élèves de ressortir les mots du texte qui gravitent autour du champ lexical de la navigation :

Pages	Mots
6	• amont – flotte – rivière – mer – pêcheurs
10	• eau
11	• prendre le large – Hissons la grande voile – moussaillons – à bon port – naviguer
13	• matelot
14	• bateau – mât – bastingage – moussaillonne
15	• gouvernail
16	• roue de bois- dérive
17	• radeau – marin – première officière – esquif
18	• capitaine
19	• équipage
22	• butin
24	• bourlingueurs – nouveaux arrivages
26	• sauvetage
28	• voguez
29	• rivage – roseaux – pont

QUESTION POUR LES EXPERTS

Il s'agit d'une question vraiment difficile. Jouez le jeu et laissez beaucoup de temps entre les étapes.

(Voir annexe C)

Demandez aux élèves s'ils connaissent les expressions clamées par Bertrand.

Laissez à la vue les deux citations ; 5 jours plus tard, ajouter (à la vue des élèves) l'un des titres de Tintin et l'un titre de Sherlock Holmes.

5 jours plus tard, lisez un extrait dans lequel les personnages utilisent lesdites expressions !

Revenez sur le fait que les auteurs sont des lecteurs et que certains aiment leur rendre hommage en glissant une expression ou une citation de leurs auteurs préférés dans leur propre écriture.

Domaine social

Appartenance à un groupe

Domaine du développement de la personne

Relation interpersonnelle dans un groupe

L'ARBRE GÉNÉALOGIQUE (ANNEXE B)

Demandez aux élèves de remplir la grille en écrivant les noms des aïeux ou en collant des photos.

Domaine social

Appartenance à un groupe

Domaine du développement de la personne

Relation interpersonnelle dans un groupe

PLACE AU JEU

Situation: Julia explique à Odette, la bibliothécaire, quel genre d'histoire elle souhaite lire avant d'aller au lit. Odette lui suggère le livre parfait.

Demandez aux élèves s'ils sont capables de s'adresser à une adulte comme Odette (soit à la librairie, soit à la bibliothèque).

Dans un contexte de jeu, invitez les élèves à simuler la demande de conseil à un adulte (formule de politesse, structurer sa pensée).



Domaine social et langagier

Appartenance à un groupe ; interagir verbalement

Domaine du développement de la personne et des langues

Relation interpersonnelle dans un groupe ; communiquer oralement

TON EMBLÈME

Définition : Représentation symbolique d'une personne, d'une collectivité, d'une autorité, d'un métier, d'une notion abstraite, sous la forme d'un animal, d'une chose.

Situation pour les élèves : Observe la grande voile du bateau de Bertrand. Une pleine lune et un livre ouvert sont illustrés au centre. En te référant à la définition du mot « emblème », explique pourquoi les deux images représentent bien Bertrand.

Invitez les élèves à identifier leur moment préféré dans une journée et une activité qu'ils chérissent. Mettez à leur disposition des cartons, des feutres et laissez leur créativité vous présenter leur propre emblème. Attachez l'identité de chacun sur une corde et laissez-les expliquer au reste de la classe le choix de leurs symboles.



Annexe A⁺

QUI EST QUI ? (INFÉRENCES)

Relie les illustrations au prénom des personnages.



Bertrand

Charlotte

Georgette

Julia

Léon

Odette

Bébert

Annexe B



moi



ton père



ta mère



ton grand-père



ta grand-mère



ton grand-père



ta grand-mère



ton arrière-
grand-père



ton arrière-
grand-père



ton arrière-
grand-père



ton arrière-
grand-mère



ton arrière-
grand-père



ton arrière-
grand-mère



ton arrière-
grand-père



ton arrière-
grand-mère

**Mille milliards
de mille sabords,
Julia!**

**Élémentaire,
ma chère Julia!**